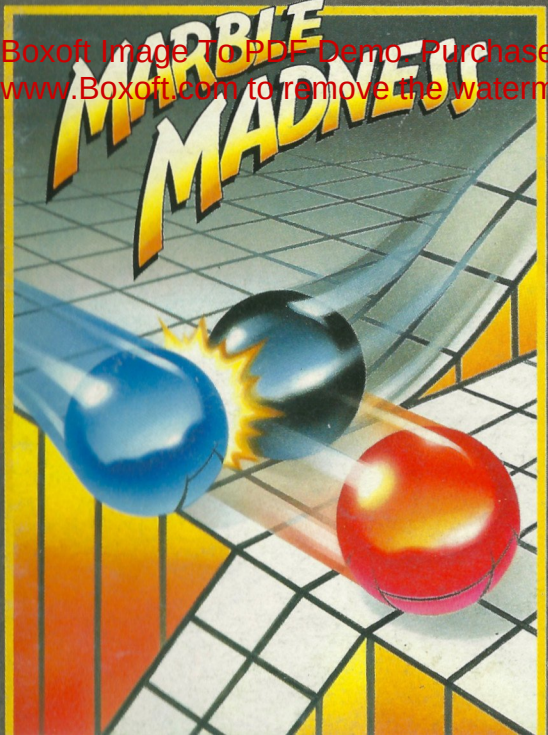
NES-MV-FRA

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark



INSTRUCTION MANUAL

LIVRET D'INSTRUCTIONS

SPELREGELS

Ⓣ

MARBLE MADNESS

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System™

1 or 2 Players

Thank you for selecting the Nintendo Entertainment System Marble Madness Game Pak! For full enjoyment, please read this manual carefully.

MB GAMES

This game is Licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

Nintendo & Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

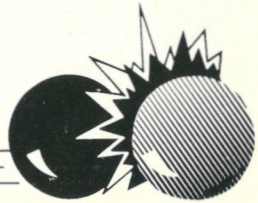
SAFETY TIPS

- Always turn the power off before inserting or removing the Game Pak from your Nintendo Entertainment System.
- This is a high-precision game. It should not be stored in places that are very hot or cold. Store it at room temperature. Never hit or drop it. Do not take it apart.
- Avoid touching the terminal connectors. Keep them clean by inserting the Game Pak into its protective storage case.
- Use of thinners, solvents, benzene, alcohol and other strong cleaning agents can damage the Game Pak.

SETUP

1. Make sure the power switch is OFF.
2. Insert the Marble Madness Game Pak as described in your Nintendo Entertainment System manual.
3. Turn the power switch ON.

Marble Madness is an adaptation of the hit US arcade and video game. In some instances, there may be a minor flicker when a player "dies", but this will not affect player control or gameplay.



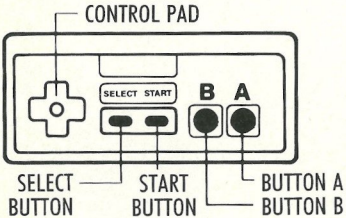
USING THE CONTROLLER

The illustration below names the controller parts you'll be using as you play.

To turbocharge—Press BUTTON A.

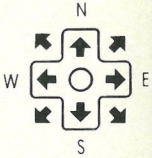
To make a selection—Press the SELECT BUTTON.

To pause—Press the START BUTTON. To restart, press START BUTTON again.

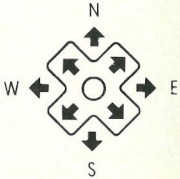


CONTROLLER OPTIONS

Horizontal Hold (90°): Hold the controller in the conventional way and press the control pad to move the marble in the directions shown on the right.



Diagonal Hold (45°): Hold the controller at an angle and press the control pad to move the marble in the directions shown below.



HOW TO PLAY

OBJECT

To move your marble to the Goal Line on six raceways (Levels 1 through 6) without running out of time.

In a 2-player game, to beat your opponent to each Goal Line to score the most points.

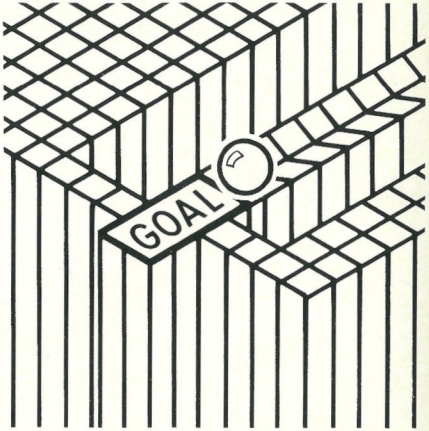
SIGNING ON

Press the SELECT BUTTON to choose 1 Player or 2 Players. Then press START. To sign on, press the control pad RIGHT, LEFT, UP or DOWN to select the letters in your name. Press BUTTON A for each letter. To erase a letter, select RUB and press BUTTON A. Select END after entering your name.

On the next screen, press the control pad UP or DOWN to choose Horizontal Hold (90°) or Diagonal Hold (45°). (See CONTROLLER OPTIONS on page 4.) Then press BUTTON A. Repeat the sign-on sequence for a 2-player game.

MOVING THROUGH THE MAZE

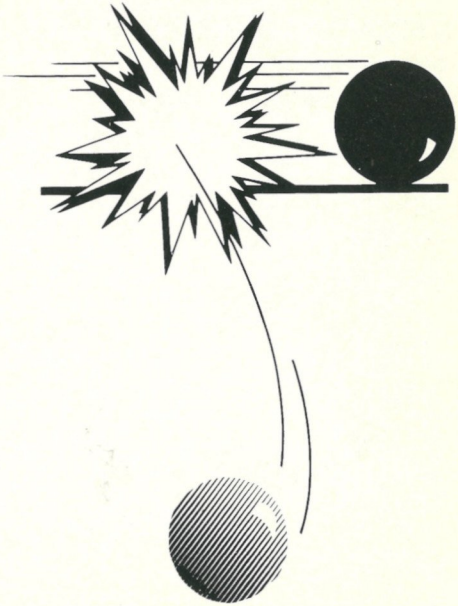
On each raceway, you must try to move your marble through a 3-D maze toward the Goal Line. At first, you'll have to search for the Goal Lines. Once you know where they are, you'll be able to get there faster!



LEVEL 1 GOAL LINE

LOSING YOUR MARBLE

Your marble will disappear whenever it falls off the raceway or gets captured by certain enemies. When you lose a marble, you must wait for it to reappear before you can continue. You have an unlimited number of marbles—but losing marbles slows you down!



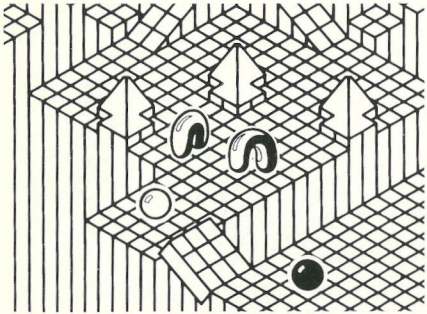
TURBOCHARGING

Press BUTTON A at any time to give your marble an extra burst of speed. Turbocharging can shave seconds off your time. It can *also* help you escape enemies and traps!

ENEMIES AND TRAPS

Deadly enemies and traps await you on every raceway! Be careful, or you'll lose your marble! See the illustration below for some examples.

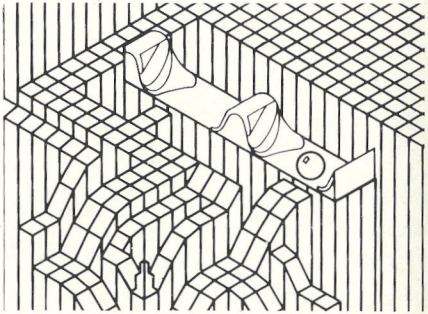
Marble Munchers. Avoid them, or you'll lose a marble!



A Steelie. Avoid it—or knock it off the raceway for bonus points!

SHORTCUTS

Be on the lookout for quicker ways to the Goal Line. For example, if you can catch the wave on Level 3 (The Intermediate Race), you'll reach the Goal Line faster!



Riding the wave is a challenge . . . and a time-saver!

BONUS SECONDS

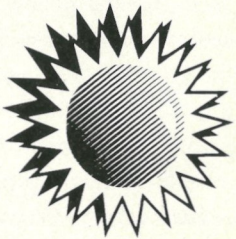
After Level 1, any seconds left over from the previous level are added to your time on the next level. You also get a Time Bonus for each left over second!

BONUS POINTS

You'll get bonus points for finding short-cuts and battling certain enemies. Your bonus points will flash on the screen when you earn them. For example: on Level 1, press Button A to jump across to a tic-tac-toe grid for bonus points! Do a little exploring to find out where you can earn bonus points.

THE HIGH ROLLERS SCREEN

For the duration of play, your name and score will appear on the High Rollers screen if your score is high enough. You don't have to reach the Final (6th) Goal Line to be a High Roller—you just have to score a lot of points trying to get there!



90-DAY LIMITED GUARANTEE
Nintendo Entertainment System GAME PAKS

MB warrants to the original consumer purchaser that the Nintendo Game Pak (not including Game Pak accessories or Robot accessories) shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If a defect discovered by this warranty occurs during this 90 day limited warranty period, MB will replace the defective Pak free of charge, save only handling charges.

To receive this warranty service, return the Pak to:

FRANCE

MB France, Service Contrôle Qualité, 73378 LE BOURGET-DU-LAC Cédex.

HOLLAND

MB International B.V., Afdeling Kwaliteitscontrole, Nomdenweg 2, 9561 AM Ter Apel.

BELGIUM

Hasbro MB n.v., Internationale Laan 55/4, 1070 Brussel.

This warranty shall not apply if the Pak has been damaged by negligence, accident, abuse or modification subsequent to purchase.

⚠ WARNING ⚠

DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION TV

Do not use a front or rear projection television with your Nintendo Entertainment System™ (''NES'') and NES games. Your projection television screen may be permanently damaged if video games with stationary scenes or patterns are played on your projection television. Similar damage may occur if you place a video game on hold or pause. If you use your projection television with NES games, Nintendo will not be liable for any damage. This situation is not caused by a defect in the NES or NES games; other fixed or repetitive images may cause similar damage to a projection television. Please contact your TV manufacturer for further information.

MARBLE MADNESS

1 – 2 joueurs

Nous vous remercions d'avoir sélectionné le jeu MARBLE MADNESS parmi l'ensemble de la gamme Nintendo. Pour vraiment bien vous amuser, veuillez lire attentivement les instructions.

MB
JEUX

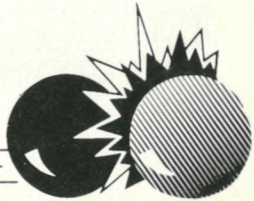
IMPORTANT

- Avant d'insérer ou de retirer votre cassette jeu du Nintendo Entertainment System, veillez à bien éteindre votre console.
- Les cassettes Nintendo doivent être rangées dans un lieu à l'abri de l'humidité, de la chaleur et du froid. Ne jamais heurter les cassettes, ni les laisser tomber. Ne pas démonter le jeu.
- Evitez de toucher les connecteurs ; replacez toujours le jeu dans son boîtier de rangement qui lui sert de protection.
- Ne pas utiliser de diluants, de solvants, de benzène, d'alcool à 90°, ni d'agents de nettoyage abrasifs sous peine d'endommager ce jeu.

MISE EN PLACE

1. Lorsque vous n'utilisez pas le jeu, veillez à bien laisser l'interrupteur sur "OFF".
2. Insérez le jeu MARBLE MADNESS comme indiqué dans votre notice relative au Nintendo Entertainment System.
3. Pour mettre en route votre système, positionnez l'interrupteur sur "ON".

MARBLE MADNESS est une adaptation du jeu vidéo américain d'arcade. Il peut arriver, lorsqu'un joueur est éliminé dans le premier tableau, que l'écran clignote. Cela ne perturbe ni votre système de jeu, ni la suite de la partie.



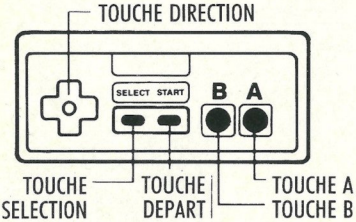
UTILISATION ET FONCTIONNEMENT DES COMMANDES

L'illustration ci-après montre les différentes parties de la commande que vous allez utiliser pendant le jeu.

Pour turbo-propulser votre bille, appuyez sur la TOUCHE A.

Pour faire une sélection, appuyez sur la TOUCHE SELECTION.

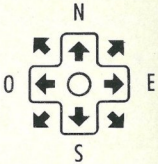
Pour marquer une pause, appuyez sur la TOUCHE DEPART. Pour reprendre le jeu après une pause, appuyez sur la TOUCHE DEPART.



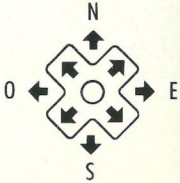
OPTIONS DE LA COMMANDE

Vous pouvez tenir le controller de deux façons différentes :

Horizontalement (90°): Appuyez sur la TOUCHE DIRECTION pour déplacer votre bille en utilisant les points de repères montrés ci-après (voir illustration).



En diagonale (45°): Tenez la COMMANDE comme indiqué ci-après. Appuyez sur la TOUCHE DIRECTION pour déplacer votre bille en utilisant les points de repères montrés ci-après (voir illustration).



LE JEU

BUT DU JEU

Faites rouler votre bille jusqu'à la ligne d'arrivée en choisissant une des six pistes disponibles (niveau 1 à 6) dans un temps limité. Si vous jouez contre un adversaire, tentez de marquer plus de points que lui.

ENREGISTREMENT DU NOM DES JOUEURS

Appuyez sur la TOUCHE SELECTION pour choisir un jeu à 1 joueur ou 2 joueurs. Ensuite, appuyez sur la TOUCHE DEPART. Pour enregistrer votre nom, utilisez la TOUCHE DIRECTION (GAUCHE, DROITE, HAUT ou BAS) afin de sélectionner les lettres (affichées à l'écran) qui composent votre nom. Appuyez sur la TOUCHE A après chaque sélection de lettre (vous pouvez sélectionner un maximum de 6 lettres). Pour effacer une lettre sélectionnée, positionnez le curseur sur

PLAYER 1
ENTER YOUR NAME.

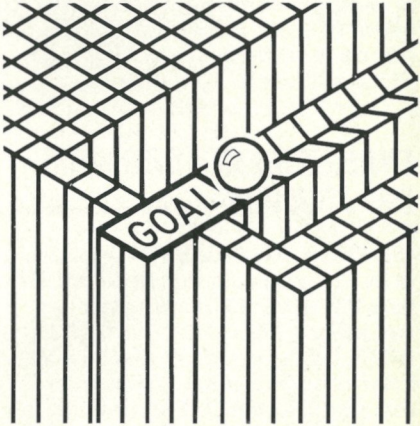
A B C D E F G
H I J K L M N
O P Q R S T U
V W X Y Z RUB END

— — — — — —

le mot RUB et appuyez sur la TOUCHE A. Positionnez le curseur sur le mot END après avoir tapé toutes les lettres de votre nom. Ensuite, utilisez la TOUCHE DIRECTION (HAUT ou BAS) afin de choisir la façon dont vous voulez tenir la COMMANDE (voir paragraphe OPTIONS DE LA COMMANDE). Appuyez alors sur la TOUCHE A. Pour enregistrer le nom du deuxième joueur, procédez de la même manière que pour le premier joueur.

DEPLACEMENT DES BILLES

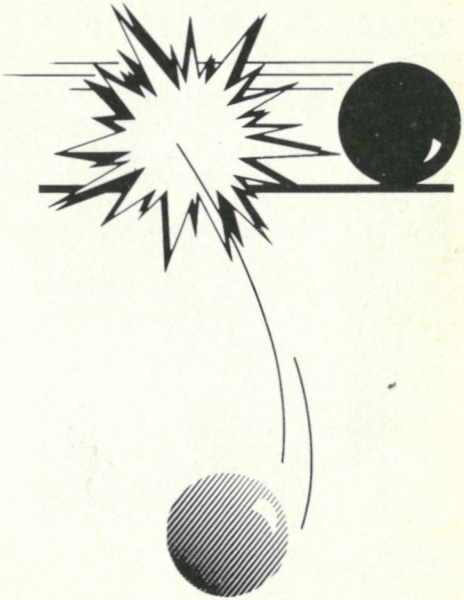
Lorsque vous empruntez une piste, vous devez faire rouler votre bille dans un labyrinthe en 3 dimensions jusqu'à la ligne d'arrivée. Les premières fois, vous devrez chercher ces lignes d'arrivée. Une fois que vous saurez où elles se trouvent, vous irez de plus en plus vite !



NIVEAU 1 LIGNE D'ARRIVEE

PERDRE DES BILLES

Votre bille disparaîtra chaque fois qu'elle s'écartera de la piste ou qu'elle sera capturée par certains de vos ennemis. Si vous perdez une bille, il vous faudra attendre qu'elle réapparaisse pour pouvoir continuer. Vous avez droit à un nombre illimité de billes, mais plus vous en perdez, plus vous êtes ralenti !



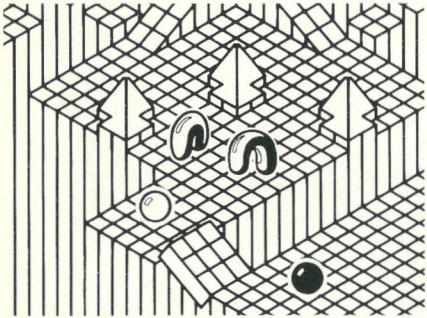
TURBO-PROPULSION

Vous pouvez, à tout moment, appuyer sur la TOUCHE A pour accélérer la vitesse de votre bille. Lorsque vous turbo-propulsez votre bille, vous gagnez quelques secondes précieuses. Cela vous permet aussi de faire faux bond face à vos ennemis et d'éviter les pièges qui vous attendent.

ENNEMIS ET PIEGES

Des ennemis mortels et des pièges vous attendent sur chaque piste ! Faites très attention, sinon vous allez perdre votre bille !

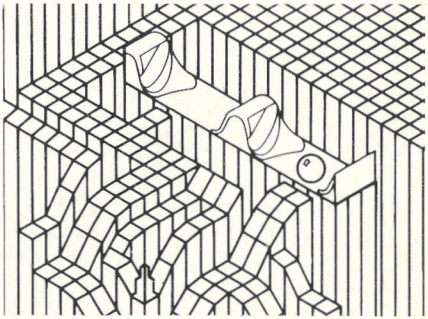
Croque-billes. Evitez-les, sinon vous perdrez une bille !



Une Agate. Evitez-la, ou faites-la tomber hors de la piste et vous gagnerez des points bonus !

RACCOURCIS

Sachez profiter des raccourcis qui se présentent le long du parcours. Si vous pouvez prendre la vague (dans le jeu de niveau 3), vous atteindrez la ligne d'arrivée plus vite.



Prenez la vague, c'est un véritable défi . . . et un gain de temps !

SECONDES SUPPLEMENTAIRES

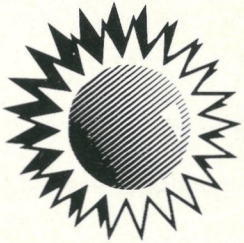
S'il vous reste quelques secondes (entre un niveau de jeu et le suivant) elles seront ajoutées au temps qui vous est alloué pour le niveau de jeu suivant. Pour chaque seconde inutilisée, vous aurez aussi droit à un temps supplémentaire.

POINTS BONUS

Si vous trouvez les raccourcis et si vous vous battez avec certains ennemis, vous obtiendrez des points bonus. Chaque fois que vous gagnez des points bonus, ils se mettront à clignoter à l'écran.
Exemple: au niveau 1, appuyez sur la TOUCHE A pour sauter par dessus une grille et vous obtiendrez des points bonus ! Explorez le labyrinthe pour trouver où vous pourrez gagner des points bonus.

L'ECRAN DES GRANDS CHAMPIONS

Pendant toute la durée du jeu, votre nom et le nombre de points sera affiché sur l'écran des Grands Champions si votre score est suffisamment élevé. Il n'est pas nécessaire d'arriver jusqu'au niveau final (6ème) pour être sacré Grand Champion. Il vous suffit d'accumuler beaucoup de points en chemin !



3 MOIS DE GARANTIE SUR LES CASSETTES NINTENDO
à utiliser avec Le Nintendo Entertainment System

La Société MB France garantit le jeu contre tout défaut de fabrication et de fonctionnement. DUREE DE LA GARANTIE : 3 MOIS à compter de la date d'achat.
PENDANT CETTE PERIODE, toute cassette défectueuse sera remplacée gratuitement.

Pour que la garantie soit valable, la cassette doit être renvoyée en port payé accompagnée du bon de garantie correctement rempli avec, en particulier, la date d'achat et le cachet du revendeur ou à défaut un ticket de caisse comportant les mêmes informations.

Veuillez adresser toute réclamation à:
MB France, Service Contrôle Qualité, 73378 LE BOURGET-DU-LAC Cédex

La garantie ne couvre pas les cas de détérioration suivants : détérioration causée par un choc ou une chute, branchement sur un courant plus élevé que celui indiqué sur l'appareil, démontage non prévu dans la notice.

MB ne saurait être tenu pour responsable des dégâts matériels ou des accidents de personnes consécutifs à une installation non conforme aux dispositions légales ou réglementaires : prise de courant défectueuse, etc.

En aucun cas, la garantie ne donne droit à dommages et intérêts.

BON DE GARANTIE

Date d'achat . . . . . .
Votre nom et adresse . . . . . .
. . . . . .
Nom et adresse du magasin . . . . . .
. . . . . .
Cachet du magasin . . . . . .
. . . . . .

⚠ ATTENTION ⚠

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant or revendeur de TV pour plus de détails.

1 of 2 spelers

Hartelijk gefeliciteerd met de aankoop van de Marble Madness-spelcassette van Nintendo Entertainment System. Voor maximaal speelplezier moet je deze handleiding aandachtig doorlezen.

MB SPELLEN

TIPS VOOR DE VEILIGHEID

- Alvorens je spelcassette uit het Nintendo Entertainment System te verwijderen of aan te brengen, moet altijd eerst de stekker uit het stopcontact worden verwijderd.
- Deze spelcassette is uiterst gevoelig. Nooit opbergen op een te koude of te warme plaats, maar op een plaats met kamertemperatuur. Niet laten vallen en niet uit elkaar halen.
- Voorkom contact met de elektrische aansluitingen. Je kunt deze aansluitingen schoonhouden door de spelcassette in de beschermende verpakking te bewaren.
- Gebruik van verdunners, oplosmiddelen, benzine, alcohol en andere sterke schoonmaakmiddelen kunnen schade veroorzaken aan de spelcassette.

OPSTELLING

1. Controleer of de stekker uit het stopcontact is verwijderd.
2. Installeer de Marble Madness spelcassette zoals wordt beschreven in de handleiding van je Nintendo Entertainment system.
3. Stop de stekker in het stopcontact.
4. Zet de schakelaar AAN.

Marble Madness is een adaptatie van één van de beste video spellen in de Verenigde Staten. In sommige gevallen kan er een kleine flikkering op het beeldscherm ontstaan als de speler "doodgaat". Dit heeft geen invloed op het spel.

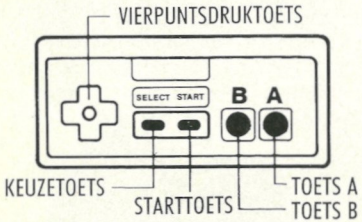
GEBRUIK VAN DE AFSTANDSBEDIENING

De afbeelding hieronder toont de werking van de afstandsbediening voor het spel.

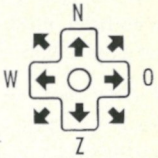
Voor turbosnelheid—Druk op TOETS A.

Kiezen—Druk op de KEUZETOETS.

Pauzeren—Druk op de STARTTOETS. Doorgaan na de pauze, druk nogmaals op de STARTTOETS.

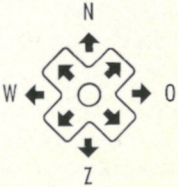


MOGELIJKHEDEN AFSTANDSBEDIENING



Afstandsbediening (90°) vasthouden: Houd de afstandsbediening op de gebruikelijke manier vast en druk op de vierpuntsdruktoets om de knikker in de richtingen te sturen, die rechts zijn afgebeeld.

Afstandsbediening (45°) vasthouden: Draai de afstandsbediening, zoals hieronder is afgebeeld en druk op de vierpuntsdruktoets om de knikker in de richtingen te sturen, die ook hieronder zijn afgebeeld.



HET SPEL

DOEL

Verplaats je knikker naar de GOAL in 6 races (Niveau 1 tot en met 6) binnen de tijd. Als je het spel met 2 spelers speelt, probeer je bij iedere GOAL de meeste punten te halen.

CONTRACTEREN

Druk op de KEUZETOETS om te kiezen voor 1 of 2 spelers. Druk dan op de STARTTOETS. Om te contracteren, toets je de vierpuntsdruktoets RIGHT (RECHTS), LEFT (LINKS), UP (OMHOOG) of DOWN (OMLAAG) in, om de letters te selecteren, die in jouw naam voorkomen. Druk op TOETS A voor iedere letter. Om een letter te wissen, kies je RUB en druk je op TOETS A.

PLAYER 1
ENTER YOUR NAME.

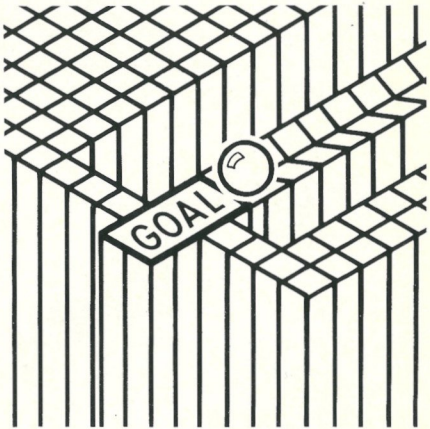
A	B	C	D	E	F	G
H	I	J	K	L	M	N
O	P	Q	R	S	T	U
V	W	X	Y	Z	RUB	END

— — — — — —

Druk op END nadat je je hele naam hebt ingetoetst.
Op het volgende scherm, druk je op de afstandsbediening UP of DOWN in om te kiezen voor horizontaal (90°) vasthouden of voor diagonaal (45°) vasthouden. (Zie MOGELIJKHEDEN AFSTANDSBEDIENING op pagina 24). Druk vervolgens op TOETS A. Doe ditzelfde voor een spel met twee spelers.

DOOR HET DOOLHOF

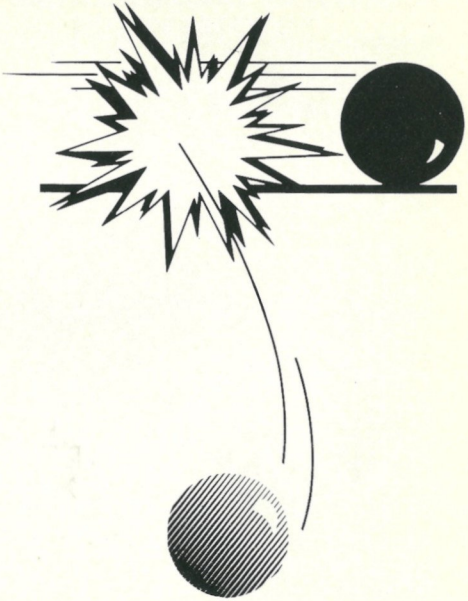
Op iedere knikkerbaan moet je proberen de knikker door een 3-dimensionaal doolhof naar de GOAL te "rollen". Eerst moet je deze GOAL's zien te vinden. Als je eenmaal weet waar ze zijn, zul je er sneller kunnen komen.



NIVEAU 1 GOAL

KNIKKER VERLIEZEN

De knikker zal verdwijnen als hij van de baan rolt, of als hij wordt "opgegeten" door één van de vijanden. Als je een knikker verliest, kun je pas weer verder wanneer deze weer wordt teruggegeven. Je krijgt een ongelimiteerd aantal knikkers—maar het verlies van een knikker kost tijd!



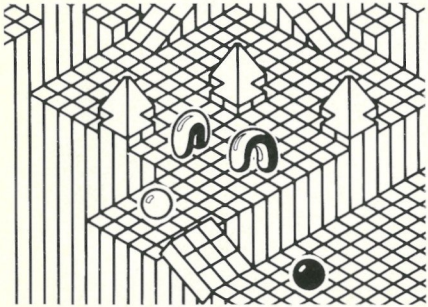
TURBOKRACHT

Door TOETS A in te drukken, zal je knikker tijdelijk turbokracht krijgen. Hiermee kun je waardevolle tijd besparen, en het kan je helpen aan de klauwen van je vijanden te ontsnappen!

VIJANDEN EN VALSTRIKKEN

Op iedere knikkerbaan staan dodelijke vijanden en valstrikken te wachten. Wees voorzichtig, anders verlies je je knikker! Op de onderstaande afbeelding vind je een voorbeeld.

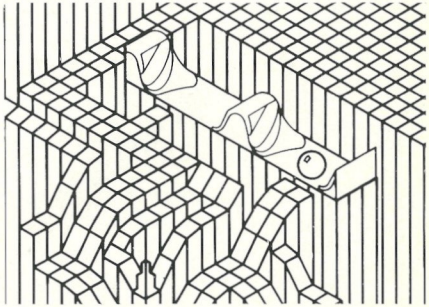
Knikker Knagers. Ontwijk ze, anders verlies je je knikker.



Een 'Pikker'. Ontwijk hem — of gooi hem van de baan voor extra punten.

DE WEG AFSNIJDEN

Zoek een kortere weg naar de GOAL. Als je bijvoorbeeld de golfbaan op Niveau 3 kunt nemen, (de 'Intermediate Race' — race voor gevorderden), zul je sneller bij de GOAL komen!



Over de golfbaan — een uitdaging . . . en het bespaart tijd!

BONUSTIJD

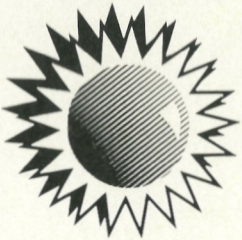
Na het eerste niveau zal de overgebleven tijd worden opgeteld bij de tijd die je voor het volgende niveau krijgt. Voor iedere overgebleven seconde krijg je een tijdbonus!

BONUSPUNTEN

Je krijgt bonuspunten als je kortere wegen naar de GOAL vindt, of vijanden verslaat. Deze extra punten zullen knipperend op het scherm verschijnen als ze aan je worden toegewezen. Bijvoorbeeld: Op niveau 1 druk je op Toets A om naar een vierkant raster te springen en je behaalt daarmee bonuspunten. Probeer eens wat uit om te zien waarmee je bonuspunten verdient.

"HAL VOOR HOOGGEPLAATSTEN"

Als je score hoog genoeg is, zullen je naam en score tijdens het spel op het scherm op de erelijst prijken. Je hoeft niet de laatste GOAL (6) te bereiken om op deze erelijst te staan. Je moet alleen zoveel mogelijk punten verzamelen op weg naar de GOAL.



90 DAGEN GARANTIE
Nintendo Entertainment System SPELCASSETTES

Deze Nintendo Spelcassette (exclusief Spelcassette accessoires of Robot accessoires) wordt door MB aan de eerste koper gegarandeerd voor produktie- en materiaalfouten, gedurende een periode van 90 dagen vanaf de aankoopdatum. Tijdens de garantieperiode zal MB het spel, indien het defect blijkt te zijn, kosteloos vervangen, uitgezonderd de kosten voor het retourneren van het spel.

Indien u van deze garantie gebruik wilt maken, dient u het Spelpakket te retourneren aan:

MB International B.V.
Afdeling Kwaliteitscontrole
Nomdenweg 2
9561 AM Ter Apel

Retouradres voor België:

Hasbro MB n.v.
Internationale Laan 55/4
1070 Brussel

Deze garantie is ongeldig indien het spel beschadigd is als gevolg van vallen, verwaarlozing, ondeugdelijk onderhoud, ander onredelijk gebruik en/of andere oorzaken die niet voortvloeien uit produktie- en/of materiaalfouten.

⚠ WAARSCHUWING ⚠

GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

SI VOUS AVEZ DES QUESTIONS

(France) appelez le 79 96 48 48

(Belgique) appelez le 02/522 2020

VRAGEN OVER HET SPEL?

(Nederland) Bel ons: 030-891434 tijdens kantooruren.

(België) 02/522 2020

Printed in Japan
Imprimé au Japon
© 1988 Milton Bradley

4880 93